maj 2012

# schronzin

postnuklearny magazyn trzynastego schronu

NUMER #5

Trzynaste urodziny Trzynastego Schronu wkrótce!

Wywiad z Hammerem

Recenzja Danse Macabre

Rozmowa na temat FOnline

Opowiadanie

Duma i uprzedzenie i zombi

# SPIS TREŚCI

*Kliknij na strzałkę, by przenieść się do artykułu*


**WOKÓŁ FALLOUTA**

FOnline – rozmowa Nocnego i Wratha

**FELIETONY**

Scena A i Scena B

Co rządzi światem?

**ROZMOWY**

Wywiad z Hammerem

**OPOWIADANIE**

Orzeł

**RECENZJE**

Stephen King – Danse Macabre

Duma i uprzedzenie i zombi



**Jerzy ‘Jerzy’ Kubok**
redaktor Trzynastego Schronu

**Jan ‘Nightmaster’ Przeklasa**
redaktor Trzynastego Schronu

**Iwona ‘Lithium’ Przeklasa**
współpracownik Trzynastego Schronu

**Michał ‘Veron’ Tusz**
redaktor Trzynastego Schronu

**Małgorzata ‘Cichutki Spec’ Ślązak**
współpracownik Trzynastego Schronu

**Kamil ‘Wrathu’ Kwiatkowski**
współpracownik Trzynastego Schronu


Tym razem na długie oczekiwanie na kolejny numer Schronzina miało niewątpliwie wpływ pojawienie się konkurencyjnego pisma, znanego Wam jako Schronologia. Można odnieść całkiem trafne wrażenie, że zamiast pisania nowin, załoga Trzynastego Schronu z zamiłowaniem oddaje się składaniu kolejnych odcinków aperiodyków w formie pdfów, których i tak potem nikt nie czyta. W tej metodzie pomiarowej istnieje jednak wyraźny błąd polegający na tym, że nie da się poprawnie ocenić odzewu na schronowe ziny, gdyż czytelnicy nie za bardzo mają pole do popisu. Dlatego też w dzisiejszym, unikatowym numerze (jego okładka zawiera odwzorowanie graficzne części ciała jednego z redaktorów, a zaraz za nią są same nowości) pozwolimy Wam puścić wodze fantazji i ogłaszamy konkurs na najbardziej pozbawiony sensu artykuł, wiążący się jednak w jakiś sposób z tematyką postapokalipsy lub Trzynastego Schronu. Żeby nie kierować Waszej wyobraźni na bezpłodne pola manowców, zadamy pomocnicze pytanie: **Co powinna zrobić załoga Trzynastego Schronu w jego trzynastą rocznicę urodzin?**

Zwycięska praca zostanie nagrodzona tym śmiesznym srebrnym odznaczeniem, które możecie podziwiać na tablicy "A'leją zasłużonych", jakąś ciekawą książką oraz - co najważniejsze - publikacją w nadchodzącym numerze (mamy nadzieję, że wydamy go jeszcze przed 27 listopada). Bawcie się dobrze!


**Janusz ‘nie wiem’ Zieliński**
redaktor Trzynastego Schronu

**Janusz ‘nie wiem’ Zieliński**

# CO RZĄDZI ŚWIATEM?

Spis treści

Rok 2056. Do nawiedzenia ruin budynku przygotowuje się wyekwipowany kawaler. W kontekście powojennej klęski gospodarczej ani ruiny, ani ich nawiedzanie nie mają już takiego znaczenia jak kilkaset lat wcześniej, w średniowieczu. a wyekwipowany kawaler to w istocie poturbowany przez życie komiwojażer, noszący od jednego do drugiego domostwa odkurzacz firmy Holden (a co!). Obraz świata za kilkadziesiąt lat to olej na desce przepełniony niderlandzką czernią. Na zniszczonym tronie siedzi ostatni król – marketing.

## Trójpodział władzy

Historia o rządzeniu zaczyna się wraz z historią o demokracji. Każdy ustrój, który nie daje społeczeństwu wystarczająco silnych pozorów, że to ono sprawuje władzę, prędzej czy później zostanie przez to społeczeństwo obalony. Demokracja w pozorach jest bardzo utalentowana. w trójpodziale, o którym mowa, nie ma jednak miejsca dla żadnego Monteskiusza.

Pierwszymi władcami świata (chociaż dość małego i płaskiego) byli demagodzy. Wtedy jeszcze ten rzeczownik nie miał tak pejoratywnego znaczenia jak dzisiaj i w ich czasach byli być może przepełnieni przez cnotę i wszystkie inne przymioty, które są władcy potrzebne. Później na długie wieki o demokracji zapomniano, a lud trzymano dość daleko od świadomości, wpychając go na najniższy szczebel drabiny, na której końcu podobno siedział sam Bóg.

Kiedy jednak szczeble tej drabiny porąbano, a demokracja wraz z siostrą republiką zajęły zaszczytne miejsca w kierowaniu światem, problem rządów ponownie powrócił. Kolejnym chronologicznie władcą świata była psychologia i psychoanaliza.

Świat oblegany przez konwenanse i pruderyjność długo nie mógł się z tych więzów wyrwać, a zgodnie z wyrokiem każdego lekarza specjalisty można było człowiekowi nieźle zamieszać w głowie przy pomocy jednej, prostej dziury w czaszce (lub też według wykładni humanitarnej przez oczodół). Albo w inny wysublimowany sposób „przywrócić” go społeczeństwu. Normalność wszak była najbardziej pożądana. Zekranizowana przez Formana powieść Keseya z 1962 roku była zapowiedzią końca tej epoki. Wydawało się, że świat nie może już gorzej trafić ze swoim kolejnym władcą, ale właśnie wtedy przyszła kolej na media.

Gazety nie były już ani Kronikami Soblonowskimi, ani Przeglądami Tygodniowymi, w których można było przeczytać kolejny odcinek powieści, albo przypomnieć sobie o nich jako o elemencie codziennych czynności, tak jak Sienkiewicz z dala od domu, w Londynie. Człowiek czytał gazetę, potem kładł się spać i po kilku takich seansach budził się z całkiem nowymi poglądami, które nie były ani mu znane, ani rozumiane, ani nawet mu nie pasowały. Najważniejsze jednak, że były „jego". Kolejne pokolenie znalazło się w jeszcze gorszej sytuacji, bo czytało gazety nie takie, na podstawie których można by zweryfikować poglądy, a tylko takie, na podstawie których można by je potwierdzić. Czasami ktoś przypadkowo sięgnął po gazetę z tej pierwszej grupy, ale na przekór temu zrządzaniu losu swoje poglądy i tak potwierdzał („Bo co mi będą bajki opowiadać!"). Gazety oraz stacje telewizyjne i radiowe zaczęły rządzić sumieniami, dystrybuować ideologie, opisywać wymyślone historie i odwracać uwagę od tego, na co powinna być zwrócona. Wszystko to w imię polityki i zysku. I kiedy znowu wydawało się, że świat już gorzej nie trafi z następnym królem, władzę mediom wyrwał On. Ostatni król ziemskiego padołu: marketing.

Marketing nie mówił ludziom na kogo powinni głosować albo kogo powinni nienawidzić. Nie określał w żaden sposób co ludzie powinni myśleć, czym się kierować i jakie mieć ambicje. Za to skutecznie uświadamiał społeczeństwa na temat tego, co powinny jeść, pić i posiadać. Marketing podbił serca poddanych, bo odciągnął ich oczy od sfery uważanej powszechnie za niereformowalnie złą, czyli od polityki. Jako mądry król zaczął za to uprawiać swoją własną politykę za kulisami, często wykorzystując do tego swojego antenata.

Przekalkulowanie zostało zauważone dopiero wtedy, gdy choroba króla wysypała obfite pryszcze na jego chciwym ciele. I wtedy poprzednicy władcy upomnieli się o swoje. Dzisiaj media objęły regencję nad niepełnosprawnym marketingiem. Nie dlatego, że chwilowo ludzie przestali chcieć jeść, pić i posiadać. Chwilowo nie mają za co zrealizować tych potrzeb w zakresie, który można określić jako komfortowy.

Jednak nic straconego. Marketing wobec braku flegmatycznych sybarytów, wiecznych filozofów (z realnym wpływem na społeczeństwa) i komfortu zakładającego odpoczynek od wyścigu szczurów powróci i ponownie zasiądzie na tronie. Kiedy to nastąpi wiedzą tylko ci, którzy potrafią przewidzieć koniec pasma kryzysów gospodarczych. A za czterdzieści cztery lata, w 2056, obłąkani komiwojażerowie będą chodzić po świecie jako symbol fiaska marketingowych rządów. Chociaż prawdopodobnie będzie to tylko taki „chłyt".

**Jerzy 'Jerzy' Kubok**

Spis treści

# ORZEŁ

Odprawa dawno się skończyła. Trwała część nieoficjalna, czyli główna. Sympozjon według najlepszych antycznych wzorów, z tą subtelną różnicą, że tu króla się nie wybierało. On już był.

Generał wprost tryskał świetnym humorem i twórczą weną.

- …i jeszcze jedno, panowie. Potrzebuję przodka!

- z tatusiem coś… nie tak?

- Wy mi tu nie filozofujcie. Nie nadużywajcie uprawnień, pułkowniku.

- He, he… jeśli już, to wolałbym jakiś zadek!

(Ktoś najwyraźniej nie zarejestrował chłodu w głosie generała.)

- Co to było!!!

- Antonim?

- Aa… bardzo dobrze chorąży! Tego mi brakowało. Pochwała z wpisaniem do akt. Ogłaszam rozpoczęcie operacji pod kryptonimem "Antoni". Patron osób i rzeczy zagubionych, jak byście nie wiedzieli.

- …? (Tym razem już nikt się nie odezwał.)

- Z wami jak z dziećmi. Odpór trzeba dać wrogim tezom! Zdusić w zarodku krytykę! Zadać kłam oszczerczym pomówieniom!

-…?( Nikt nawet nie zamierzał się odzywać.)

- I właśnie dlatego to ja tu jestem generałem! Postapo trzeba nobilitować! Za dwa dni pierwsze u nas posiedzenie Kolegium Zjednoczonych Sztabów. Potrzebuję przodka! Całej galerii przodków nad biurkiem! Aa… chorąży! Gratuluję! Zgłosiliście się na ochotnika. Nie ma na co czekać. SSI poda wam namiary. Co mamy, pułkowniku?

- Remont mamy, a poza tym nie przeczesywaliśmy Sieci pod tym kątem. Trzeba by…

- Nie przejmujcie się, chorąży. Te niebezpieczne otchłanie infosfery i przegięta czasoprzestrzeń, to pierdolenie dla cywilów. A remont jest od zawsze. Dacie radę.

- Ale… w tej sytuacji… bez Orzeła? … Długo będzie trwało…

- Kto mówi, że bez Orzeła?! Załoga! Przyszłość wymaga ofiary. Paliwo do beczki! Napełnić zbiorniki! Sierżancie, wykonać!

- Bez jaj - sierżancie, tego nie ruszać.

_____ _____

Po chwili chorąży siedział już przed zakurzonymi, migającymi ekranami. Legendarny akcelerator neuronowo-imaginacyjny, zwany pieszczotliwie Orzełem, budził się do życia.

- Koordynaty i modyfikacja instrukcji. Tak na szybko. Automatyczny regulator ciągu nie działa. Trzeba na ręcznym. Od teraz do powrotu – cisza. Powodzenia.

Nerwowo wklepał koordynaty. Ortodroma pojawiła się natychmiast.

- Dobry sprzęt. A może by…?

Wklepał jeszcze raz. Enter.

- Chwyciło. Faktycznie dobry. Minimalny ciąg. Wpierdol to sobie mogą. Byle nie chwalili i byle przepału nie zrobić. Nie będzie po co wracać. Dobrze jest. Co ma nie być. Generał to ma słuch, aa…bsolutny – hi, hi. O czym…? Aaa…, dlaczego trzynasty? Ten Orzeł. Czerwona lampka … świeci. Alarm. Tak pisze. Dziwne. Indukcja. Jaka… instrukcja?! INSTRUKCJA.

… STRUMIENIA ŚWIADOMOŚCI OZNACZA PRZEKROCZENIE DOPUSZCZALNEGO CIĄGU. W RAZIE…

- Na ręcznym? Bez sensu! Nikt nie nosi... Na ręcznym!!! Ja pier…! Tamta dźwignia. w dół.

- Trafiłem. Czysto. Dwa przyciski – proste- kopiuj, ukryj. Dobry model, może i stary ale jary. Actariaci nie będą mieli roboty. No to, nazad Orzeł! Wylądował! Ha…

_____ _____

- Ogarnijcie się chorąży. Pokażcie co tam macie.

- Uuyy…?

Biedne to. Tentamten z GE miał śliczny portrecik czarniawego szpiczastouchego z dwiema szabelkami. Zgryz…? Czy cuś takiego. No, ale ostatecznie może być. Grafik! Pokolorować!

- Profanacja… to historia, z epoki… on naprawdę…

- Taa…, z pewnością macie rację. Ale muszę was pochwalić, chorąży, paliwa dużo zostało.

- !!! (Entuzjazm, znaczy.)

- Nie cieszcie się tak panowie, miała być galeria, będą galernicy. Ktoś tu jeszcze błysnął poczuciem humoru?

- Panie generale… raport…

- Wystarczy, chorąży. Szczegółami zajmie się SSI. Zapoznam się w wolnej chwili. Dostaniecie medal.

- Kiedyś. (Dorzucił scenicznym szeptem głos z offu.)

_____ _____

- Co to ma być?! Przepał! Niby nieduży, ale jest! I co to za bohomaz? Jak portret poleci ze ściany, to razem z twoimi pagonami! Raport!

- Napiszę… tylko… jjutro…

- Niesubordynacja, wpierdol i degradacja. Napiszesz jutro, gadaj teraz.

- Poleciałem na swoje namiary. Przypomniało mi się…

- No pięknie, kurwa. Pięknie się zaczyna. Coś mi się zdaje, że też polecisz. Polecenie służbowe było.

- Tylko o dwieście lat przestrzeliłem. Miejsce się zgadza. Też Angol, syn rzeźnika, za kołnierz raczej nie wylewał. Spełnia główne kryterium. Na patrona jak znalazł.

- Oszczędź sobie dowcipów i przypuszczeń. Konkrety.

- Daniel Foe, przełom XVII i XVIII wieku, agent, pisarz, pamflecista. Naprawdę ostre pióro. Skazany na trzydniowy pręgierz i więzienie.

- To ma być rekomendacja?

- Uszlachcił sam siebie, to i ze Schronem mu pójdzie.

- Mówiłem, dowcipy jutro, słabe są. Czyli…?

- De sobie przed nazwiskiem dopisał.

- Tobie też zaraz dopiszę. Konkret.

- Aa… autor pierwszego podręcznika surwiwalu i pierwszej książki o masowej zagładzie.

- Dobra, kojarzę. Robinsona i Dziennik wpisz do raportu, ale te dyby sobie daruj.

- Czyli, śmiech na sali? Misja do D? Wszyscy wiedzą?

- Nie wszyscy, wywiad to wywiad. Jak na pierwszy raz, bardzo dobrze. Trafiłeś. Nowe szczegółowe źródło. Przejrzałem zapis. I jeszcze jedno, nie wpisywałbym do raportu wszystkich jego książek. Szczególnie tych o Molly i tamtych dwóch, kochających inaczej. Ruja i poróbstwo. Generał takich rzeczy nie lubi. Purysta. Wyśpij się. Lot Orzełem, mocna rzecz, c'nie?

- … (Brak odpowiedzi)

- No, przynajmniej raz nie muszę rozkazu powtarzać.

_____ _____

- Generale, nada się. Określono indywidualną wydolność i profil psychodynamiczny. Dane w załączniku.

- W porządku. Wprowadź do systemu. Czekam na wyniki pozostałych. Informuj na bieżąco.

**Iwona 'Lithium' Przeklasa**

Spis treści

# DANSE MACABRE

Choć Stephen King znany jest powszechnie jako powieściopisarz, ta książka powieścią nie jest. Autor przedstawia w niej główne cechy, motywy i tematy charakterystyczne dla gatunku grozy, przejawiającego się w różnych dziedzinach sztuki- literaturze, filmie czy radiu. Stara się jednak, by przedstawić te informacje w sposób "przyjazny czytelnikowi", a nie typowo naukowy, nudny czy wykładowy (mimo, że w trakcie pisania prowadził wykłady o literaturze na uniwersytecie). Zwraca się bezpośrednio do czytelnika, nadając wypowiedziom formę dialogu. Suche dane przeplata anegdotami, wątkami biograficznymi czy dowcipami (wśród nich bywają ciekawostki naprawdę interesujące albo śmieszne, ale czasami wydają się być zbyt … głupawe jak na tego typu publikację, na dodatek chwilami King wypowiada się jak "ziomal z blokowiska", co może drażnić czytelnika).

Zasadniczo autor skupia się na dziełach stworzonych w ciągu ostatnich trzydziestu lat (od czasu pisania książki, która pierwszą publikację miała w 1983 roku), ale sięga też do genezy gatunku i najwybitniejszych dzieł sprzed wspomnianego przedziału czasowego. Wskazuje na trzy najważniejsze książki, które są swego rodzaju podstawą dla późniejszego rozwoju horrorów- mowa tu o "Draculi" Brama Stokera, "Frankensteinie" Mary Shelley i powieści "Doktor Jekyll i Pan Hyde" autorstwa Roberta Louisa Stevensona. King nie tylko prezentuje nam genezy powstania tych utworów czy streszczenia najciekawszych wątków, albo genialnych scen, ale także omawia ich ekranizacje i wpływ na dalszą twórczość. W kolejnych rozdziałach pokazuje, że prawie wszystko co później stworzono, w jakiś sposób nawiązuje do archetypów ukazanych w tych dziełach.

Spora część "Danse macabre" to streszczenia i analizy różnych utworów, mieszczących się w konwencji horroru. King omawia filmy kinowe i telewizyjne (które w czasach pisania tej książki dość znacząco się różniły), słuchowiska radiowe i oczywiście powieści. Przytacza przy tym różnorodne komentarze odautorskie (np. o tym jak dana książka była pisana, co było podstawą jej fabuły bądź pomysłu na konkretny rekwizyt itp.), recenzje publikowane w czasopismach po premierach omawianych dzieł i oczywiście cytaty, pochodzące bezpośrednio z nich. Niestety dla przeciętnego, współczesnego odbiorcy (zwłaszcza mieszkającego w Polsce) spora część z tych utworów to pozycje nieznane, wiele nawet nie ma polskich tytułów, bo nigdy nie zostały tutaj wydane (np. "The House Next Door" Anne Rivers Siddons, która jest określana przez Kinga jako jedna z najlepszych powieści ukazujących motyw Złego Miejsca). Autor powołuje się też na np. filmy klasy B (choć nie raz nazywa je filmami klasy Z), które nawet w Ameryce nie były ogólnodostępne, nie mówiąc o naszym rynku. Z tego powodu trudno czasem zrozumieć co autor chciał przekazać. Ponadto „Danse macabre" niekoniecznie zachęca do zapoznania się z omawianymi utworami, ponieważ niejednokrotnie King streszcza sporą część fabuły, łącznie z zakończeniem, a chyba zdecydowanie większą przyjemność czerpiemy z czytania/oglądania czegoś gdy nie znamy przebiegu akcji.

Książkę zatem w całości polecałabym osobom bardzo dobrze orientującym się w literaturze i filmie lat 50-80-tych XX wieku, amatorom historii literatury lub przyszłym pisarzom, którzy mogą tu znaleźć wiele przydatnych informacji, motywów itp. Jednak ze względu na dość luźny styl wypowiedzi i przystępny sposób przekazywania wiadomości "Danse macabre" może być ciekawą lekturą dla każdego, kto interesuje się szeroko pojętym horrorem (choć w tym wypadku niektóre partie tekstu polecałabym czytać wybiórczo), a także dla miłośników twórczości Kinga, zwłaszcza dla tych, których interesuje sam autor, ponieważ w tej książce znaleźć można obszerne fragmenty autobiograficzne, wśród których sporo miejsca zajmują wspomnienia z dzieciństwa (kto czyta Kinga ten zapewne zauważył, że ten okres życia jest dla niego szczególnie ważny).

# WYWIAD Z HAMMEREM

Spis treści

*Hammer – redaktor Trzynastego Schronu, twórca silnika PHP newsowi, utalentowany technicznie. Interesuje się anime, a wywodzi się ze starej gwardii schronowych redaktorów, którzy byli tak twardzi, że rzucali w siebie ripperami dla zabawy.*

**Nie wiem: Jak odnosisz się do faktu istnienia bądź nieistnienia Polskiej Sceny Fallouta lub Polskiej Sceny Postapokaliptycznej?**

Hammer: Nijak, scena to zawsze byli ludzie, jak się wykruszyli, to scena leży i kwiczy. Co zresztą mówiłem zawsze, a co poniektórzy na te okazje zachowywali sobie komentarze o kolesiostwie i układach (łagodnie rzecz ujmując). Jak owi ludzie z mojej epoki zajęli się własnym życiem, rodzinami, pracą i przestali mieć czas na udzielanie się w jakikolwiek sposób scena spadłą na ryj i jak widać leży i kwiczy. Bo banda watażków machających swoimi szabelkami każdy na swojej grządce i odgrażających się, że jego rzodkiewka jest lepsza, to dla mnie jest porażka. a niestety w obecnej chwili scena tak wygląda. O ile można w ogóle o istnieniu jakiejkolwiek mówić. Zero społeczności, zero ducha, po prostu pustynia.

**Jakie wyzwania widzisz przed Trzynastym Schronem w ciągu najbliższych miesięcy, a może nawet i lat?**

Jak zawsze, przetrwać. Większego wyzwania Schron nigdy nie miał i nigdy miał nie będzie. Bo wbrew pozorom zawsze cel jest jeden, problemy tylko inne. Z perspektywy czasu zawsze ze stroną były jakieś problemy. Choć ich charakter zmienia się z roku na rok na inny. Nic się na to nie poradzi, trzeba tylko dzielnie stawiać im czoła. Nie próbować ulepszać rzeczy na siłę.... bo niektóre ówczesne koncepcje i światłe idee są totalnie poronione w kontekście Schronu, nie ma on ani zaplecza, ani możliwości żeby je realizować. Jednakże nie cała załoga zdaje sobie z tego sprawę, obecna jak i emerytowana. Cały ambaras polega na tym żeby nie przesadzić ze skalą i innowacyjnością, ale to zawsze domena Naczelnego i jego problem, jego odpowiedzialność wobec czytelników, ale także Nas, ludzi dzięki którym schron przetrwał. I przetrwanie go tak naprawdę jest największym problemem, wyzwaniem, nie jakieś tam wielkie światłe idee, w imię których należy żyć i działać.

**Co twoim zdaniem powinno zostać osiągnięte a nie zostało na Schronie przez te niemal trzynaście lat działalności?**

Stabilizacja i ład ogólny. Na Schronie po dziś dzień są miejsca w których jest taki bajzel że się słabo robi. o standaryzacji nie mówię bo to już jest marzenie. Ale trochę ładu by się przydało. z bardziej przyziemnych rzeczy, muszę powiedzieć niezależność, Schron jako strona zawsze jest od kogoś lub czegoś zależny, ale to pewnie nigdy osiągnięte już nie zostanie.

**Co dawało Ci najwięcej satysfakcji w pracy na Schronie?**

Że to działa!

**Co najbardziej irytowało i irytuje Cię w Trzynastym Schronie (pomijając kwestie techniczne)?**

Ogólnie? Bajzel którego ja i wszyscy inni nie potrafiliśmy nigdy ogarnąć. Kiedyś? To że zawsze serwer mógł paść z dnia na dzień? Ale to chyba kwestie techniczne są.. hym... Chyba musze powiedzieć to, że ludzie się wypalają i odchodzą, gdybyśmy mieli cały czas jedna załogę Schron wyglądałby całkiem inaczej. Teraz? P(i)A.

**Jak skomentujesz Twój widoczny ostatnimi czasy dystans wobec Schronu i dlaczego nie udzielasz się tak aktywnie jak kiedyś?**

Starzeję się i w obecnej epoce moja tolerancja na P(i)A jest znikoma i regeneruje się w bardzo symbolicznej ilości. A P(i)A w tej chwili na Schronie to podstawa i nie da się bez niego w żaden aktywny sposób działać... Co mogę powiedzieć głośno, powiem, parę rzeczy chce zrobić jeszcze (i pewnie zrobię jeśli będę miał możliwość), ale jak napisałem załodze, moje ostatnie słowo w jakichś sprawach związanych ze Schronem padło i nie zamierzam już więcej wtrącać się do czegokolwiek, czy nawet zabierać głosu w żadnej sprawie. To już nie moja epoka. Już od bardzo dawna przyjmowałem raczej pasywną postawę i mówiłem tylko co myślę, że tak ujmę używałem tylko swojego autorytetu starego piernika do wpieprzania się w bieżące sprawy Schronu, ale i to przestałem robić, po moim ostatnim poście na forum redakcyjnym. To był mój ostatni post.

**Dzięki Tobie w 2003 roku Schron ruszył do przodu. Jak wspominasz tamte czasy?**

Pomijając te astronomiczne rachunki za modem, o które była w domu nieludzka chryja? Bardzo dobrze. Fajnie ludzie, masa offtopu, genialna atmosfera. Czyli to co obecna scena zna tylko z legend. Inna legenda którą bardzo dobrze wspominam, to niekończące się maile z różnymi osobami (pozdrowienia dla Pana Szafrańskiego ^^)

**Wydanie Fallouta 3 już za nami, trzynaste urodziny na horyzoncie. Kiedy wracasz do Schronu i obejmujesz buławę techniczną? ;-)**

Buławę? Nigdy, co najwyżej wpadnę z kluczem i narobię zamieszania ni z tego ni z owego, klucz francuski by bardziej pasował do tego pytania. Kiedy? Znienacka.

**Michał ‘Veron’ Tusz**

Spis treści

# DUMA I UPRZEDZENIE I ZOMBI

"Duma i uprzedzenie i zombi" Setha Grahame'a-Smitha jest bodaj najbardziej znaną i najlepiej przyjętą propozycją, czerpiącą z dziwacznego i nieco niezrozumiałego jak dla mnie trendu konwertowania arcydzieł światowej literatury do konwencji zombie apocalypse. Po lekturze mogę stwierdzić, iż przeróbka powieści Jane Austen to propozycja z pewnością lepsza od "Opowieści zombilijnej" Adama Robertsa, czyli doprawionej obecnością żywych trupów wariacji na temat klasycznego opowiadania Karola Dickensa. Nie zmienia to faktu, że oba wymienione wyżej utwory nie noszą choćby znamiona sztuki, będąc mniej lub bardziej udanym, a w moich oczach zupełnie niepotrzebnym eksperymentem.

Linia fabularna zombie-wersji "Dumy i uprzedzenia" nie rożni się praktycznie niczym od pierwowzoru angielskiej pisarki. Śledzimy losy sióstr Bennet z Elżbietą na czele dokładnie tak, jak opisała to Austen. Grahame-Smith z Anglii przełomu XVIII i XIX wieku uczynił jedynie Anglię od lat zmagającą się z plagą żywych trupów, a z protagonistów - ludzi w większości biegle władających wszelkimi rodzajami broni i świetnie wyszkolonych we wschodnich sztukach walki. Jakkolwiek surrealistycznie to nie brzmi, autor panuje nad obraną drogą zmian w oryginalnej powieści i nie zaburza jej logiki ani rytmu. Dodaje przy tym kilka smakowitych szczegółów (np. przyjaciółka Elżbiety, Charlotta Lucas, tuż po ślubie z panem Collinsem zaczyna przeobrażać się w zombie), które w głównej mierze rzutują na humor książki, w kilku fragmentach czyniąc go jeszcze bardziej "angielskim".

Jednakże w trakcie czytania pojawia się nieodzowne od pewnego momentu odczucie, że Grahame-Smith niewiele namęczył się podczas jej redagowania (bo pisaniem ciężko jest to nazwać). Zdecydowanie większa część "Dumy i uprzedzenia i zombi" to bowiem żywcem przepisana powieść Austen, tu i ówdzie poprzetykana pojedynkami z żywymi trupami i odniesieniami do świata przedstawionego. Autor nie przedstawia genezy takiego stanu rzeczy, nie dowiemy się np. skąd wzięły się zombie ani jak siostry Bennet trafiły na nauki kung fu do Chin. Sporo do życzenia pozostawiają też fragmenty pisane przez samego Grahame'a-Smitha, będące dość nieudolną próba imitacji niepowtarzalnego stylu dziewiętnastowiecznej pisarki. Z tych i innych powodów, których już nie będę wymieniał, pozostawiając ich szukanie ewentualnym czytelnikom "Dumy i uprzedzenia i zombi", pseudo-dzieło Setha Grahame'a-Smitha nie przedstawia większej wartości. Miast niego polecam lekturę klasycznej powieści Jane Austen, która rozbawi, wzruszy, a nawet wyedukuje znacznie skuteczniej. I na pewno mniej obrzydliwie.

# FONLINE 2238 - DIALOG/RECENZJA

Spis treści

Nightmaster: Ostatnio pisaliśmy na stronie głównej o FOnline: Desert Europe, jednak dzisiaj chcielibyśmy Wam przedstawić inną grę z rodziny FOnline, mianowicie wersję 2238. To jedna z najstarszych i najbardziej popularnych gier MMO osadzonych w świecie Fallouta

Wrathu: Silnik FOnline oparty jest głównie na tym znanym z Fallouta 2, możemy jednak tam zobaczyć elementy wyciągnięte z pierwszej części gry i Fallout Tactics, do czego wrócimy. Prace rozpoczęły się w roku 2004 w Rosji. Poza samą bazą, nie ma żadnego powiązania z Interplayem ani Bethesdą. Powstało już kilka gier wykorzystujących wspomniany silnik: są to między innymi FOnline: The Life After (głównie dla rosyjskiej części odbiorców) oraz omawiane przez nas FOnline: 2238.

Nightmaster: Jest to darmowe MMORPG, które nadal jest w fazie Open Beta, jednak jest ona całkowicie grywalna. Możemy więc tworzyć własne namioty, domki, czy nawet bazy, a w nich siedziby gangów. Jednak teraz skupmy się na samej grze, opisując jej technikalia.

Zacznijmy od początku. Gra daje nam praktycznie nieograniczone możliwości. Odnośnie do tworzenia postaci nic się tutaj nie zmieniło, nadal używamy systemu SPECIAL oraz mamy do wyboru traity oraz umiejętności. Rozległa mapka jest połączeniem tych z Fallout 1 oraz Fallout 2.

Wrathu: To nie do końca prawda, że podczas tworzenia postaci nic się nie zmieniło - nie mamy traita "Zdolniacha", zamiast tego mamy znanego z Tactics "Samotnika". Poza tym jest to bardzo ważny proces, który właściwie z góry narzuca nam pozycję w drużynie. Retoryka stała się umiejętnością zupełnie zbędną, jednak nadal w drużynie będzie potrzebny charyzmatyczny przywódca (charyzma definiuje ilość osób, które mogą wraz z nami wyruszyć), czy też ktoś, kto z zyskiem sprzeda zużyty sprzęt (podobnie jak w nowszych Falloutach, broń zużywa się) i zakupi nowy.

Myślę, że warto wspomnieć o ważnym aspekcie, jakim jest świat. Ponieważ łączy w sobie lokacje z F1-2 (za wyjątkiem platformy wiertniczej, Arroyo, Katedry i Krypty 13) oraz te odautorskie, jest ogromny. Możemy zbudować namiot koło NCR, pójść wykonać questa do Złomowa, zarobić trochę kasy w Hub, zaopatrzyć się w Nowym Reno, wyprawić się po sprzęt do napromieniowanego Blasku wraz z drużyną czy zanieść Nuka-colę Metzgerowi w Norze.

Nightmaster: Dokładnie, bardzo mi przypadł ten pomysł do gustu, ponieważ nie mamy ograniczenia i możemy poruszać się po ogromnym terenie nawet w drużynach. w przeciwieństwie do Fallouta 3, podróż tutaj odbywa się dokładnie w taki sam sposób jak w klasycznych Falloutach, więc nie musimy się obawiać, czy zza krzaka nie wyskoczy na nas jakiś stwór, jest to również dobry czas na zaplanowanie taktyki. Co o tym sądzisz?

Wrathu: Trzeba wziąć pod uwagę, że nie jest to gra dla samotnego gracza. Drużyna złożona z innych graczy wesprze nas w trudnych chwilach, zaopatrzy, pomoże w wykonaniu zadania. Tej zespołowości doświadczyliśmy już trochę w Tacticsie, jednak tu wszystko nabiera nowego wymiaru. Możemy stworzyć własną frakcję, która będzie siała postrach na Pustkowiach, bądź też broniła uciśnionych.

Nightmaster: Lub też walczyła z innymi graczami. Sposobów na rozgrywkę jest bardzo dużo, jednak brakuje mi bardzo linii fabularnej, bo te kilka zadań w grze to po prostu śmiech na sali.

Wrathu: Kwestia zadań jest z pewnością do dopracowania, mimo wszystko nadal mamy do czynienia z betą. Aktualizacje są dość częste, także wiemy, że na pewno jeszcze wiele zdąży się zmienić i wzbogacić. Pytanie więc, dlaczego recenzujemy niegotowy produkt? To, co już jest, stanowi perfekcyjną bazę dla szykującej się najbardziej innowacyjnej, a może i w ogóle najlepszej (!) gry MMORPG. Może trochę zacieszam, jednak nie sposób się nie zgodzić - jeśli parę lat temu wyobrażaliśmy sobie Fallouta z funkcją multiplayer, to dokładnie tak wyglądał.

Nightmaster: No może nie tak dokładnie by wyglądał, ponieważ w tej edycji wprowadzili już hełmy oraz ulepszono system craftingu, czyli wytwarzanie gotowych produktów z surowców.

Wrathu: Skoro też jesteśmy przy zespołowości, powiedzmy może o tzw. buildach, czyli pewnych modelach postaci, które definiują jej miejsce w drużynie i chcąc nie chcąc, nawet nieświadomie, będziemy je stosować - nie sposób być wszechstronnym, trzeba wybrać jakąś dziedzinę i dążyć w niej do bycia jak najlepszym.

Nightmaster: Build to właściwie coś, co nas determinuje i jest najważniejsze. To od naszych pierwotnych założeń zależy czy gramy postacią nastawioną na duże bronie, a do tego kradniemy i leczymy, czy też zajmujemy się czymś zupełnie innym. Możliwości jest tak wiele, że nie sposób tego opisać. Wiadomo, każda dobra drużyna ma kupca, złodzieja, tzw. cripplera (który uszkadza części ciała przeciwnika) czy też ciężkozbrojnego. Właściwie ekipa jest podstawą dobrej zabawy. Nie mając ekipy, mamy bardzo utrudniony start, ponieważ możemy mieć problem z dostaniem surowców, a co za tym idzie ze zbudowaniem pierwszego namiotu, w którym będziemy przechowywać nasze rzeczy

Wrathu: Rzeczy, które wcale nie tak łatwo zdobyć, a ze względu na ciągłe ich zużywanie się, jesteśmy zmuszeni do zdobywania ich w ten czy inny sposób.

Nightmaster: Owszem, ale tu przychodzi nam z pomocą system craftingu, możemy więc najpierw udać się do kopalni, aby zdobyć materiały, które przerobimy na proch strzelniczy, części metalowe oraz później na samą broń.

Wrathu: Budowa namiotu, w którym przechowywać będziemy na początku rzeczy, wygląda w podobny sposób - dziesięć skór bramina, umiejętność nauki i na mapie pojawia się nowe kółko oznaczone "Tent" - "Namiot", z tą różnicą, że przy craftingu przedmiotów potrzebujemy też warsztatu. w pierwszych częściach gry nie mieliśmy z tym właściwie do czynienia, dopiero w F3 pojawiły się schematy i warsztaty faktycznie używalne. Mając odpowiedni poziom określonych umiejętności, możemy stworzyć z materiałów czy surowców broń, pancerze, amunicję i tak dalej.

Nightmaster: Zgadza się, ale tutaj mamy warsztat w każdym mieście, więc po zbudowaniu namiotu mamy już z górki, ale z górki tylko na pozór, ponieważ źródła w kopalniach często się kończą, a w drodze powrotnej jesteśmy narażeni na ataki. Porozmawiajmy jednak o walce, która jest tutaj bardzo istotną częścią gry i w porównaniu do klasycznych Falloutów nie da się jej uniknąć.

Wrathu: o ile nie chcemy być siedzącym ciągle w bezpiecznym miejscu kupcem (a wątpię, by ktoś chciał), walka jest nieunikniona i jest głównym sposobem na zdobywanie doświadczenia. Dlatego tak bardzo ważne stały się spotkania losowe, gdzie możemy się spotkać zarówno ze stworzeniami i postaciami kierowanymi przez komputer, jak i z prawdziwymi, myślącymi graczami, z którymi można porozmawiać, spróbować dojść do porozumienia, a może nawet zawiązać sojusz, gdy napotka się oddział żołnierzy RNK.

Trzeba uważać, komu się narażamy, gdyż może się okazać, że ktoś należy do wpływowej frakcji. Dotyczy to też NPCów - podobnie jak w oryginalnym Falloucie 2, mamy system reputacji. Jeśli jest wysoka, w danych miastach strażnicy będą nam pomagać i bronić nas. A w przeciwnym wypadku - mogą strzelać, gdy tylko nas zobaczą. Istnieje możliwość przyłączenia się do takich organizacji jak Bractwo Stali czy Enklawa.

Nightmaster: Na całe szczęście, póki co jest jeszcze mało znaczących organizacji stworzonych przez graczy, jednak ich liczba ciągle rośnie. Przyłączenie się do Enklawy ma jedną, zasadniczą wadę: w każdym mieście spada nam znacząco reputacja. Z biegiem czasu staje się ona jednak neutralna. Ciekawe jest jednak, że za pokonanych żywych graczy nie dostajemy punktów doświadczenia.

Wrathu: Miłym dodatkiem są pojazdy, czyli coś, na czego brak tak narzekałem przy okazji recenzji F3 po latach. Mamy znany z F2 Krążownik Szos, kilka innych pojazdów bazujących na grafikach z dwójki oraz z FT - pomysł jak najbardziej trafiony.

Nightmaster: Tak, samochody są dobrym środkiem transportu, jednak mają spore zapotrzebowanie na paliwo, a do tego też się psują. Na szczęście, po uszkodzeniu pojazdu mamy marker na mapie, więc możemy do niego łatwo trafić lub zrobić z niego bazę wypadową. Taki pomysł jest fajny, bo nie trzeba robić kolejnego namiotu na mapie.

Wrathu: Chciałem też poruszyć kwestię ścieżki dźwiękowej "FOnline OST", która została wydana w 2009 roku za darmo w Internecie. Autorem był mołdawski twórca Xcentric Noizz, czyli Alexandr Bulgarov. Brał udział na przykład przy "Chernobyl Retrospective". Na ogół tworzy ambient, dark ambient i generalnie obraca się w elektronicznych klimatach, ale na "DiSepii" można go było usłyszeć z wokalem - trudno uwierzyć, że to ta sama osoba za to odpowiada. Osobiście bardzo go lubię i uważam, że udało mu się oddać odpowiedni klimat.

Nightmaster: Niestety, w tej kwestii się nie wypowiem, ponieważ u mnie ścieżki praktycznie nie słychać, gdyż jest ona skutecznie tłumiona przez odgłosy gry, które mimo ustawień nie chcą działać po mojemu.

Wrathu: No coś tam jest nie tak, właściwie też nie mam muzyki w grze, ale to jeszcze dopracują. Zdążyłem zapoznać się z owym OST trzy lata temu. Tobie również polecam. Nad udźwiękowieniem nie ma za bardzo co się rozwodzić, bo w F2 każdy grał, nie mam zastrzeżeń. Przydatnym szczegółem jest fakt, że gdy minimalizujemy grę, otrzymujemy sygnał dźwiękowy w razie wiadomości czy zagrożenia.

Nightmaster: Tak, chociaż wielu graczy raportuje błąd podczas minimalizacji, który to zamyka program. Właśnie, nie wspomnieliśmy tutaj o błędach, które w grze

są obecne. Do najpoważniejszych należy zaliczyć problemy z pierwszym uruchomieniem gry.

Wrathu: Owszem, pierwsze uruchomienie gry jest problematyczne i może zniechęcić osoby, które nie mają pojęcia, o co chodzi. Co do błędów w grze, cóż... Nie jest to New Vegas, więc nie jest tak tragicznie i nie tracimy przez przypadek całej postaci. Ponieważ jest to gra online, nie ma zapisywania gry, to dość oczywista kwestia. Ale warto przy okazji wspomnieć, jak wygląda śmierć - gdy mamy 0 punktów życia, tracimy przytomność. By nas dobić, nasz licznik musi spaść co najmniej do -20. Wtedy można zabrać nasze przedmioty, a my "odradzamy się" w najbliższym szpitalu polowym (chyba można to tak nazwać) gdzieś w nieoznaczonym miejscu na Pustkowiach. Zaszła bardzo pozytywna zmiana ku realizmowi, gdyż te parę lat temu odrodzenie polegało na pojawieniu się w masowym respawnie, gdzie rosyjscy PKerzy (czyli osoby, które zabijają innych graczy – przyp. Nightmaster) tylko czekali na to, by móc pociągnąć "nowo narodzonych" serią z działka obrotowego. Pamiętasz te czasy?

Nightmaster: Niestety pamiętam, była to przyczyna, dzięki której na długo odpuściłem sobie ten tytuł, ponieważ nie było sensu grać. Powiedziałeś o bardzo ciekawej rzeczy, mianowicie o śmierci. Nietypowo zostało to tutaj przedstawione, więc to trochę ujmuje realizmowi, jednak czasami dzięki temu może nam się udać przeżyć atak graczy, ponieważ na litość ze strony NPC nie mamy tutaj co liczyć. Odnośnie przedmiotów, fajną rzeczą jest, że po zabiciu NPC możemy sobie zabrać to, co on aktualnie miał na sobie, więc jeśli ktoś miał zbroję metalową, to jesteśmy szczęśliwymi nabywcami tego modelu. Niestety, nie obowiązuje to przy zabijaniu postaci wyposażonych w Pancerze bojowe wzwyż, ponieważ z takich postaci można zabrać tylko hełmy.

Wrathu: Kurtki skórzane zaś są chlebem powszednim, tak więc Mad Maxów w FOnline dostatek.

Nightmaster: Znaczącą umiejętnością stała się również naprawa, jej system zmienił się od pierwszego betatestu. Teraz, aby naprawić jakąś rzecz, potrzebujemy drugiej takiej samej, która musi być przynajmniej w jednym procencie sprawna.

Wrathu: ...co przywodzi na myśl Fallouty drugiej generacji. FOnline czerpie pomysły z całej serii równo. Podobnie, jeśli chodzi o naukę, która w F1-T wydawała mi się, cóż, dość zbędna. Chociaż i to zależy od roli gracza w zespole.

Nightmaster: Nauka też jest bardzo ważna, ponieważ bez niej nie będziemy mogli wytwarzać wysokiej jakości materiałów ani zdobywać kolejnych etapów profesji takich jak np. zbrojmistrz czy gun crafter.

Wrathu: Podsumowując, FOnline wyciąga wszystko, co najlepsze z Falloutów pierwszej generacji, wyrzuca fabułę i daje możliwość interakcji z innymi graczami za pośrednictwem Internetu. Ponadto mógłby być sensowną konkurencją dla wiodących przedstawicieli gatunku MMORPG.

Nightmaster: Konkurencją, ale raczej dla gier darmowych, ponieważ mimo swoich wszystkich zalet, nie widzę go w szeregu z World of Warcraft. Niestety, żyjemy w takich czasach, kiedy to idzie się na grafikę, a cała reszta to tylko otoczka. Dodatkowo tej grze brakuje marketingu, który pomógłby się jej wybić, ponieważ 400 graczy na taką mapkę to zdecydowanie za mało.

Wrathu: Dokładnie tak. Gdyby... hm, gdyby Bethesda dojrzała potencjał gry i zapewniła jej ze swojej strony marketing... jak sobie byś to wyobrażał?

Nightmaster: Obawiam się, że Bethesda zniszczyłaby tę grę, tak jak robiła to do tej pory, a jej najlepsze gry to takie, które zleciła innym. Na nasze nieszczęście przejmuje ona również oficjalnego Fallout Online.

Wrathu: No właśnie, oficjalny Fallout Online. Jak aktualne wieści na ten temat?

Nightmaster: Interplay przegrał, może sprzedawać klasyczne Fallouty jeszcze przez rok, potem już nie mają żadnych praw.

Wrathu: Cóż, pozostaje być dobrej myśli. Wracając do FOnline, oceniam tę grę jak najbardziej pozytywnie. Może brak jej marketingu, ale ma ten klimat, tę falloutowość oraz niesamowitą grywalność. a to przecież jest najważniejsze.

Nightmaster: Dokładnie, trzyma klimat, a wiadomo, że na naszym rynku brakuje dobrych gier, szczególnie tych MMO. Z czystym sumieniem wystawiam tej grze 7+/10

Wrathu: i ja zgodzę się z tą oceną. Warto się przekonać do tej produkcji, by na nowo odkryć Zachodnie Wybrzeże. Serdecznie zapraszam do gry.

Wrathu: Rozmawiali Nightmaster i Wrathu.

PS: w grze występujemy jako Ovitz i Wrathu.

Spis treści

**Janusz ‘nie wiem’ Zieliński**

# SCENA A I SCENA B

Kilka lat temu w prężnym jeszcze wtedy zinie „Reaktor” (numer piąty z listopada 2007) ukazał się artykuł autorstwa Czecha o dającej do myślenia nazwie „Quo Vadis sceno…?”. Dzisiaj na nowo można postawić nie tylko to pytanie, ale i sformułować nowe, podważające jego zasadność. O ile pięć lat temu podział sceny jasno rysował się wzdłuż granic rzeczywistości (tzw. reala bądź rila) i Internetu, o tyle dzisiaj jej rozczłonkowanie sięga daleko głębiej, czasami nawet w obrębie jednego serwisu tworząc pokaźne rysy, które jednak nie zawsze przekładają się na pęknięcia. Wobec braku powszechnie akceptowalnej definicji postapokalipsy każda różnorodność mieszcząca się w racjonalnych granicach jest pozytywnie odbierana i ma szansę dać do myślenia czytelnikom.

Racjonalne granice dla jednych są jednak całkowicie nieracjonalne dla innych, dlatego – jakby się uprzeć w tym maniakalnym pędzie do klasyfikowania – można powiedzieć, że te różnorodności mają i może jakieś punkty wspólne, ale w obrębie jednego nurtu. I właśnie o tych nurtach jest poniższa przypowieść. O trwałym podziale na Scenę A, gdzie postapo zaczyna się w umysłach oraz Scenę B, w której nikaraguańskie zombie to creme de la creme (albo na odwrót, zależnie od tego, po której strony barykady się siedzi).

Nie bardzo przejmowałem się tym podziałem, gdy pierwszy raz trafiłem na Schron. Wtedy istotą działania było pisanie nowin. A środkiem, bez którego nowiny napisać nie sposób, jest źródło. Jako że w tajnych czeluściach schronowych akt spis przydatnych odnośników znalazł się dopiero później, pozwalałem sobie wtedy na podbieranie ciekawych nowin z serwisów, z których korzystali redaktorzy zaprzyjaźnionego wtedy Outpostu. Jednym z takich źródeł był wspaniały serwis Quiet Earth (o tematyce filmowej), który jednak bez opamiętania do kategorii „postapocalyptic" wrzucał szerokie spektrum informacji, zarówno o twórczości wybitnej, jak i o blockbusterach albo właśnie filmach wprost z Ameryki Łacińskiej. Po pewnym czasie takiego de facto łatwego pisania nowin, bo właściwie niczego nie trzeba było interpretować, przyszło zastanowienie (poparte zresztą kręceniem nosa Squonka) czy rzeczywiście jest sens pisać o filmach, które i tak nie zostaną obejrzane przez czytelników Schronu, nie mówiąc nawet o autorze nowin je prezentujących. W tym czasie promowanym przez Squonka na Schronie podejściem było „Postapo zaczyna się w umysłach". Do tej pory zresztą istnieje na forum obszerny temat pt. „Apokalipsa (ta pre i ta post) wpierw zaczyna się w umysłach...". Hasło było dość silne (podobnie zresztą jak slogan na czas focha, idący jakoś tak: „Prawdziwa scena jest w mojej skrzynce mailowej") i w miarę jak Schron i Outpost oddalały się od siebie, stawało się ośrodkiem naszego nurtu podchodzenia do tematyki postapokalipsy. Teraz nawet można przekłamać historię i powiedzieć, że to ideologia nas poróżniła.

Ogólna definicja postapokalipsy nie jest trudna do sformułowania. Postapokalipsa to wizja tego, co będzie działo się po dowolnej globalnej katastrofie, która odciśnie trwałe piętno na dotychczasowej cywilizacji, niekiedy nawet niemal jej nie unicestwiając. Jednak gdy dochodzi do próby ustalenia priorytetów, zdania są już odmienne. w Scenie B (lub A, nie ma sensu nikogo dyskryminować) największą wagę przykłada się do utworów kultury masowej, które powstały w tematyce postapokalipsy. Utwory można oceniać, poddawać krytyce, ale przede wszystkim poznaje się je w celu rozrywki. Scena A (bądź B) bardziej dba o to, by zauważyć w otaczającym świecie procesy prowadzące do apokalipsy lub katastrofy o mniejszym zasięgu i mniejszych skutkach. Pole do badań jest szerokie – od platform wiertniczych i wycieków ropy naftowej, poprzez awarie elektrowni atomowych i sprawy dotyczące energetyki, aż na samym sposobie przedstawiania „apokaliptycznych informacji" przez „profesjonalne media" kończąc.

W trakcie nakreślania podziałów pojawia się też instytucja kanonu, rozumianego jako proste zaszeregowanie: to jest postapo, a to nie jest postapo. Gdzieś tam w pewnym punkcie historii funkcjonowała też specjalna grupa profesorów postapo, którzy dokładnie wiedzieli co nie jest postapo, a za postapo uznawali tylko i wyłącznie to, co falloutowe. Ale nie o nich teraz mowa. Weźmy na ten przykład parasole. Parasole nie są postapo – powiedziałby zapewne przedstawiciel Sceny B (albo A). Kształt parasola nie pasuje do postaci wojownika dzielnie przemierzającego pustynię lub inny bezkres. Za to przedstawiciel Sceny A (ewentualnie B) zauważyłby, że sens parasola idealnie do takiego bohatera pasuje, bo parasol ma chronić przed słońcem lub deszczem (w mniejszym stopniu też przed wiatrem i pyłem), a nie ładnie wyglądać. Podobno to parasole były jednymi z wynalazków sprzyjających rewolucji przemysłowej XIX wieku w Europie (Focus Historia Nr 4(62)/2012 (kwiecień), str. 74, „Przemysł Ekscentryzmu", Marek Rybarczyk), więc powołując się na hasło, że historia lubi się powtarzać, mogłyby odegrać niemałą rolę i w postapokaliptycznym świecie.

Niektóre dodatkowe teorie lub wizje postapokalipsy mogą swobodnie przepływać zarówno przez Scenę A, jak i Scenę B (albo równie mozolnie się przez nie przedzierać, jak np. teoria o tym, że apokalipsa już była, a obecnie żyjemy w czasach postapokalipsy), inne ugrzęzną w jednej z nich, a w drugiej rozkwitną. Ale to nie wizje postapokalipsy są źródłem podziału obu Scen, a fakt, gdzie pada akcent w jej rozbudowanej definicji. Kładąc obok siebie obie sceny, różnice wydają się dziecinnie proste i łatwo zauważalne. Rozrywka przeciwko zastanowieniu. Zacieszanie kontra zaduma. Niskie pobudki w opozycji do wysokich. Takie podsumowanie skazuje jedną ze scen na piętno powierzchowności i niechęci do wyższych wartości. Problem jednak w tym, gdzie nakreślić podział między jedną sceną a drugą. Nie bardzo da się wrzucić w obręb jednego nurtu dokładnie jeden serwis. Swój taniec przypominający (ale niekoniecznie idealnie odwzorowujący) Jing i Jang obie sceny odgrywają nie tylko wewnątrz jednego z zewnątrz spójnego serwisu, ale i w głowie jednego człowieka o określonych poglądach i priorytetach. Czasami jednak jedną ze scen widać bardziej. Chociaż równie dobrze sprawą klapek na oczach może być to, że gdzieś lepiej widoczne są rozprawy o gazie łupkowym, a gdzieś indziej instrukcje zrobienia kartonowego żyrandola.

Spis treści

*Schronzin to zin wydawany przez Redakcję Trzynastego Schronu. Prawo do kopiowania i rozpowszechniania treści w nim zawartych reguluje zgoda wydawców lub przepisy polskiego prawa, w tym prawa do cytowania.*